

Tarea 1

Aarón Jesús Lazo Calderón

Universidad CENFOTEC

2024_C3_UNICA_TWEB-06_SCV0: Diseño Visual Digital

Francisco José Jiménez Bonilla

22 de septiembre de 2024

1- ¿Escribir la definición de los siguientes conceptos: diseño visual y desarrollo web?

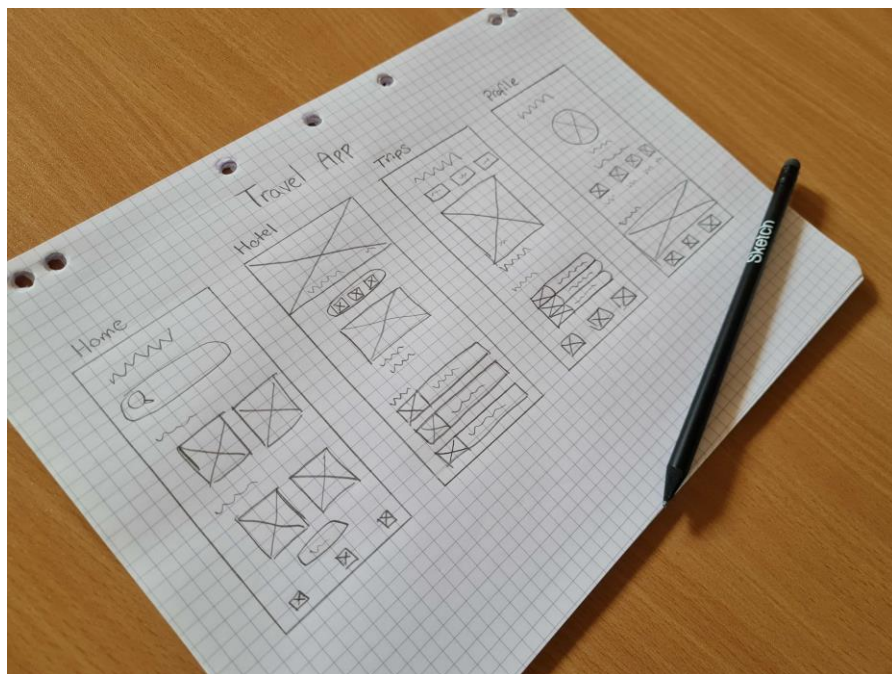
Diseño Visual: Es el proceso de diseñar y estructurar el contenido de un sitio o aplicación web para crear un producto eficaz y efectivo. Esto implica una mezcla de aspectos visuales y funcionales, incluyendo la disposición, colores, tipografías e imágenes, siempre considerando una experiencia óptima para el usuario.

Desarrollo Web: Son todas las disciplinas necesarias para desarrollar sitios y aplicaciones web que se pueden acceder a través de navegadores, comenzando con los lenguajes básicos: HTML, CSS y JavaScript.

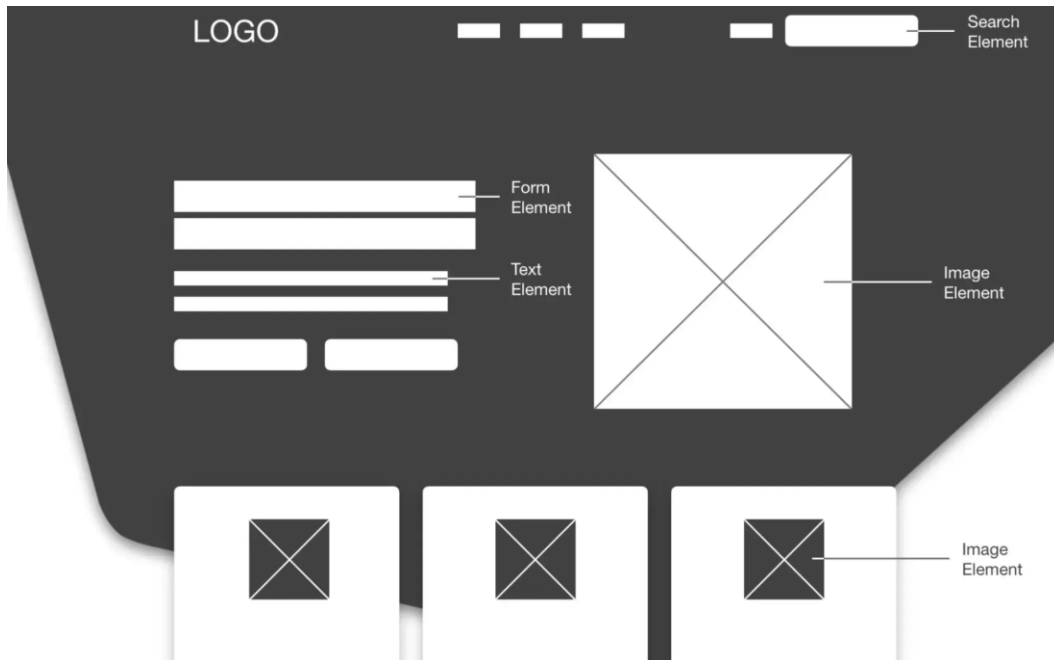
En el diseño web es crucial considerar elementos como la experiencia del usuario (UX), la interfaz de usuario (UI), la usabilidad, la accesibilidad según W3C y la optimización para SEO. Además, es importante adherirse a los estándares de Google para asegurar la máxima efectividad del producto web.

2- ¿Describir las siguientes terminologías de diseño visual web: (sketch, wireframe, mockup, prototipado). Agregar imágenes demostrativas.

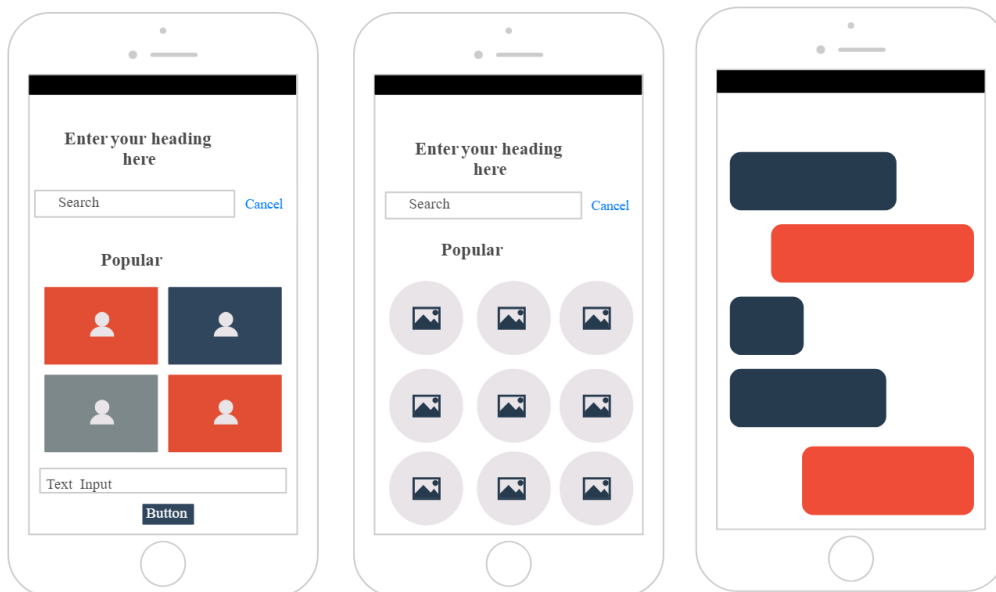
Sketch: Es un boceto hecho a mano con lápiz o bolígrafo sobre papel blanco. Es una técnica económica y rápida, utilizada durante sesiones de brainstorming en reuniones de trabajo en grupo.



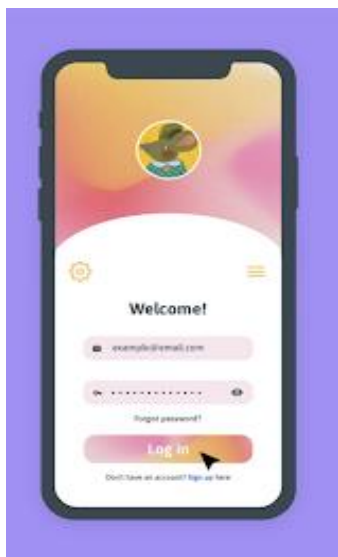
WireFrame: El wireframe se utiliza para definir la estructura de un sitio o aplicación web, mostrando la disposición visual del producto en blanco y negro.



Mockup: Es una versión más pulida del wireframe, donde se incorporan colores, imágenes y tipografía para lograr una presentación visual más profesional.



Prototipado: Es un diseño visual interactivo que tiene la apariencia de un producto final.



3- ¿Cuál es la diferencia real entre un sketch y wireframe?

La diferencia es que el sketch es el resultado de una sesión de brainstorming, es un boceto informal y hecho a mano con el propósito de tener una base sobre la cual trabajar, mientras que el wireframe es una representación más estructurada y detallada del diseño de un sitio o aplicación.

4- ¿Citar 3 herramientas tecnológicas que se pueden utilizar para crear wireframe, mockups, prototipados de sitios y aplicaciones web?

Para crear wireframes, mockups y prototipados se pueden utilizar Figma, Photoshop y Sketch.

5- Describir los siguientes tipos de aplicaciones: web, nativa, híbrida

Web: Son aplicaciones que se pueden utilizar a través de navegadores de internet y no necesitan ser instaladas en el dispositivo.

Nativa: Son aplicaciones diseñadas específicamente para un sistema operativo en particular, como iOS o Android.

Híbrida: Son aplicaciones que integran características de aplicaciones web y nativas. Se crean con tecnologías web, pero se presentan en un contenedor nativo.

6- Escribir la diferencia actual de Photoshop y Figma en diseño web.

Figma ha sustituido a Adobe Photoshop debido a sus múltiples funciones especializadas en la creación de interfaces visuales. Sin embargo, Photoshop sigue siendo más efectivo en el ámbito gráfico y la edición de fotografías.

7-) ¿Qué es el diseño web UX y UI? Explique claramente.

UX: El diseño UX se concentra en cómo los usuarios experimentan un sitio o aplicación, se busca establecer un flujo placentero a través de la investigación de sus necesidades y comportamientos.

UI: El diseño UI se dedica a la apariencia visual y la interacción del usuario, incluyendo elementos como botones, menús y colores. Su meta es desarrollar una interfaz atractiva y coherente que facilite la navegación del contenido.

8- ¿Qué es FIGMA y sus ventajas?

Figma es una herramienta de diseño colaborativo en la nube, utilizada para crear interfaces de usuario (UI) y experiencias de usuario (UX), que permite el trabajo en equipo en tiempo real.

Entre sus ventajas destaca la colaboración en tiempo real, fácil accesibilidad, prototipado interactivo y su fácil conexión con otras herramientas.

9- Describir una experiencia negativa que haya tenido con una interfaz de usuario en un sitio o aplicación web. Indique cómo se puede mejorar.

Poder Judicial en línea: Desde mi experiencia personal el sitio web se llega a percibir como sobrecargado de información que no es importante o innecesaria, además de que es difícil de navegar y encontrar lo que se desea.

Para mejorarlo bastaría con remover tantos íconos y dividir el sitio web por secciones pequeñas en las que el usuario pueda encontrar lo que busca, además, un cambio de colores le vendría bien al website.

10- ¿De acuerdo a su opinión que es más importante en el diseño UX-UI, la estética o la funcionalidad?

Desde mi perspectiva es más importante una buena estética, ya que los usuarios generalmente se ganan durante los primeros segundos en los que ellos entran en contacto con el producto. Por lo que con un producto llamativo y estéticamente satisfactorio es más probable retener al usuario y que utilice el sitio web o aplicación. Además, la funcionalidad es algo que se puede trabajar y actualizar para cumplir con las expectativas de los usuarios, pero primero es importante ganar esos usuarios.

Conclusión

En el diseño web es de suma importancia siempre tomar en cuenta al usuario final y ponerse en su posición para de esta manera crear y diseñar un producto acorde a sus necesidades. Es por lo antes mencionado que la utilización de herramientas como el sketch, wireframe, mockup y prototipado son de suma importancia, ya que permiten al diseñador crear un buen diseño y trabajar en los ajustes necesarios para que el producto final esté al alcance de las expectativas del cliente. En conclusión, considero que es de gran relevancia comprender los tipos de herramientas que pueden ayudar a crear un gran diseño además de poder apreciar el trabajo de otros sitios web y aplicaciones, así como sus áreas de mejora, ya que nos hace ponernos en la posición del usuario y entender que es lo que el cliente final puede buscar.